SUPLEMENTO GRATUITO **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO**

Play2 manía


Resident Evil Outbreak

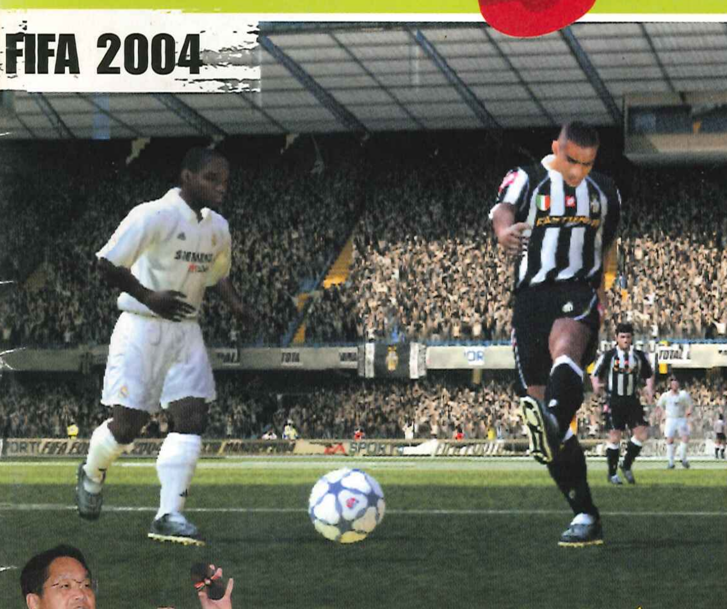
¡¡TODOS LOS JUEGOS QUE VIENEN!!


Gran Turismo 4

Te descubrimos las novedades más sorprendentes presentadas en la feria de Los Ángeles

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO


Metal Gear Solid 3


FIFA 2004

¡¡MIRA QUÉ JUEGAZOS!!

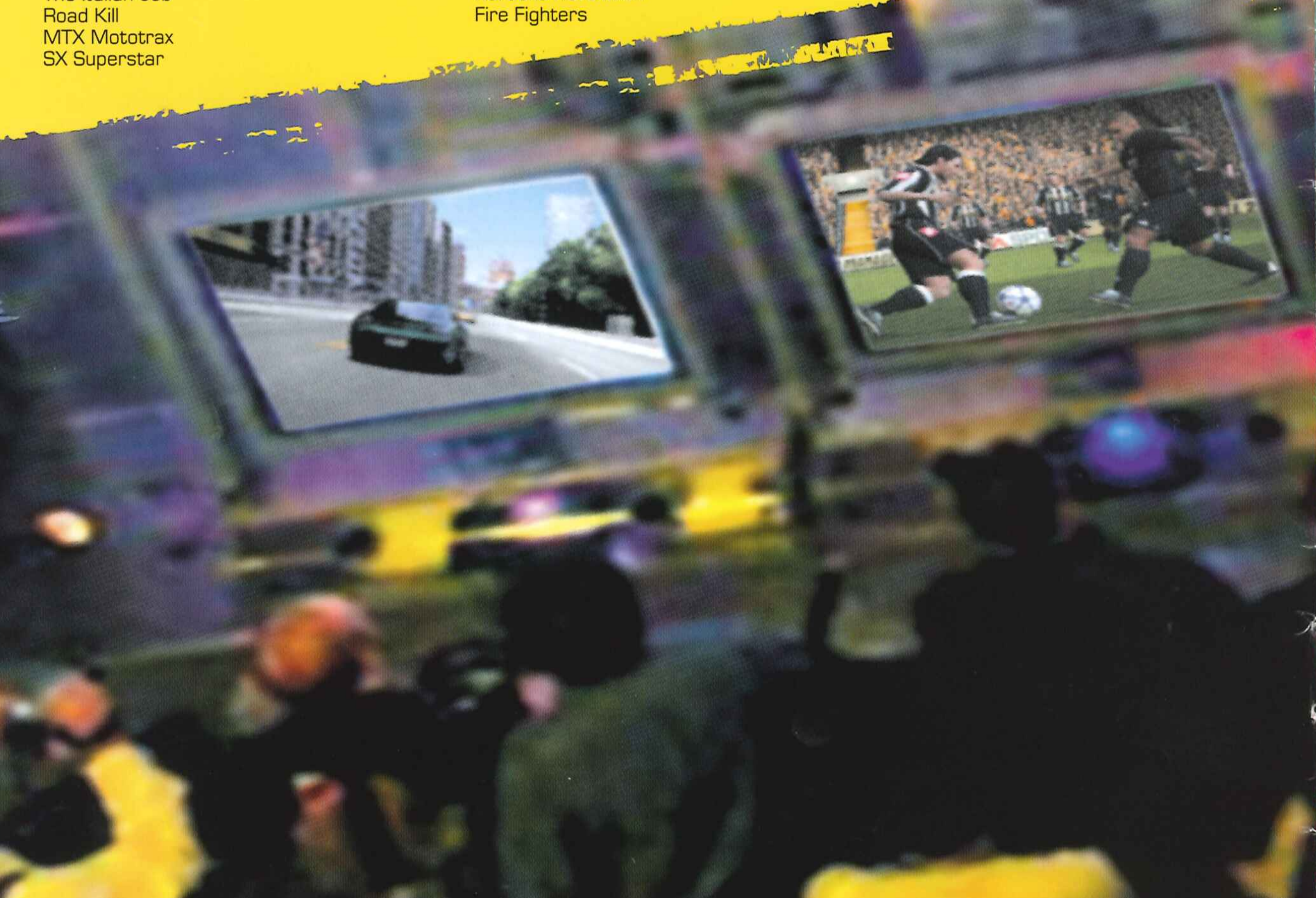
Jak II Renegade
NBA Live 2004
El Retorno del Rey
Colin McRae 04
Soul Calibur 2
Ghosthunter
Sonic Heroes
True Crime
Starcraft Ghost
Ratchet & Clank II
MOH Rising Sun
Time Crisis 3
NFS Underground
Castlevania
Terminator 3
Expediente X
Onimusha 3
Los Sims 2...

¡¡NOTICIA BOMBA!!

Sony lanzará una consola portátil

SUMARIO

ELECTRONIC



ENTERTAINMENT EXPO '03

EL FUTURO ESTÁ EN PS2

Después de patearnos el E3 durante tres días seguidos y ver los miles de juegos que allí se presentaron, una cosa nos ha quedado clara: PS2 es el presente y el futuro de los videojuegos. Los competidores de la consola de Sony han sido incapaces de seguir el ritmo impuesto por PS2. Ni en cantidad, ni en calidad. Xbox y GameCube están a años luz de nuestra consola favorita, y sólo Nintendo y su Game Boy parecen aguantar el tirón... Al menos de momento, ya que Sony ha hecho su penúltima apuesta y es de las de saltar la banca: ha anunciado el lanzamiento de una portátil con características técnicas superiores a las de PSOne. Y si hablamos sólo de juegos, pues decir que hemos alucinado con títulos como, por ejemplo, *Gran Turismo 4* o *Metal Gear Solid 3*: su calidad gráfica deja en pañales a cualquier cosa que hayamos visto antes. Palabra que no exageramos. Vale, no ha habido grandes sorpresas, pero sí calidad. Echad un vistazo a las próximas 30 páginas y felicitaros por haber elegido PS2...

DESTINO: LOS ANGELES

Un año más, la feria más importante de la industria del videojuego desplegó todo su encantos en la bella ciudad de Los Ángeles: stands gigantescos repletos de bellas señoritas, las últimas novedades esperando a ser probadas, miles de periodistas desplazados para cubrir el evento...

01 El stand de Sony albergó, un año más, algunos de los juegos más importantes del E3.

02 Lo primero que vimos nada más entrar en la feria: ¡¡¡dos bellezones en paños menores!!

03 En la feria se suelen dar cita grandes talentos, como Hideo Kojima, (izquierda, *Metal Gear)* y Shigeru Miyamoto, (*Mario, Zelda)*.



04 Junto con los juegos, las azafatas suelen ser otro de los principales reclamos de los stand.

05 A veces las disfrazan, y no sabes qué es peor...

06 Menos mal que la belleza puede estar en cualquier sitio...

07 ... aunque no todo es belleza. También hay "seres extraños"...

08 ...o no demasiado agraciados.

09 Los zombis de *Resident Evil* también pasearon su palmito, en pleno estado de descomposición.

10 La línea deportiva de Midway estuvo bien "representada".

11 *GT4* se pudo probar en red.

12 Algunas azafatas daban un poco de miedo, como estas vampiresas.

13 Otro genio presente en el E3: Kazunori Yamauchi, el padre de toda la saga *Gran Turismo*.

14 Y no todo son chicas, también hay tios "macizotes", aunque un poco más "guarretes".

15 Uff... Sobran las palabras.

16 El genial *Tomb Raider* acudió a la cita en forma jugable.

17 *Metal Gear 3* fue presentado con un vídeo de 12 minutos.

18 Lo mejor de la feria, y por encima de *MGS3*... con diferencia.

19 Otro de los grandes: Yuji Naka, el padre de Sonic, junto con otro miembro del Sonic Team de Sega.



LOS 10 ASPECTOS QUE HAN MARCADO LA FERIA DE 2003

Si quieres saber cuáles han sido las principales tendencias y novedades que han marcado el E3, lo que han hecho las consolas de la competencia o los principales datos de la feria, no dejes de leer estas dos páginas, donde hemos condensado los tres días que duró el evento en diez puntos clave.

1 PSP: LA PRIMERA PORTÁTIL DE SONY



Ken Kutaragi, el padre del fenómeno PlayStation, dio a conocer su nueva criatura, una consola portátil que promete ser muy versátil.

Sony sorprendió a propios y extraños con el anuncio de una potente consola portátil, que estará a la venta a finales del año 2004. Desde un punto de vista técnico, será muy superior a PSOne, y tendrá un montón de funciones extra, como reproductor de mp3 y vídeo MPEG 4 (calidad DVD). También tendrá sonido Surround, y utilizará como soporte los discos UMD de doble capa (con capacidad de 1,8 Gigas). El diseño definitivo de la consola será mostrado a principios de 2004 y seguro que está a la altura de sus estupendas características técnicas... De hecho, las compañías más importantes del sector, e incluso de la industria del cine, ya han expresado su intención de trabajar para PSP.



Los discos UMD, o Universal Media Disc, podrán albergar películas, mp3, juegos...

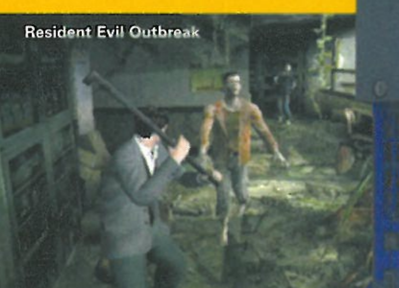
Características Técnicas

- **Procesador** 32 Bits.
- **Gráficos** Polígonos, Nurbs.
- **Sonido** PCM, envolvente
- **Soporte** UMD (disco de 60 mm. de diámetro con 1.8 Gigas de capacidad).
- **Pantalla** 4,5'' TFT, Ratio 16/9.
- **Batería** Litio recargable.
- **Puertos** USB 2.0, Memory Stick.
- **Otras funciones** Mp3, MPEG 4 calidad DVD.

2 EL JUEGO ONLINE



En la feria pudimos comprobar que el interés por el juego Online está creciendo entre las compañías. Títulos como *RE Outbreak*, *Syphon Filter Omega Strain*, *GT4* o *Star Wars Galaxies*, aseguran un gran porvenir a esta nueva posibilidad que ofrece PS2.

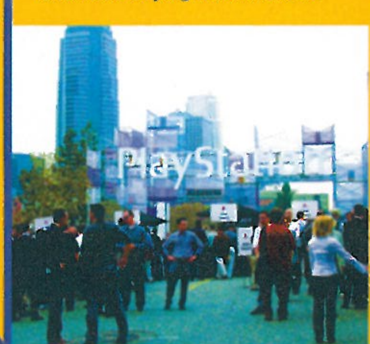


Resident Evil Outbreak

El juego Online se va a hacer un gran hueco entre los jugadores, gracias a un impresionante catálogo de títulos.

3 SONY

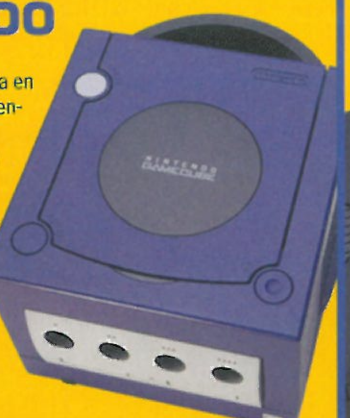
Un año más el stand de Sony albergó las novedades más importantes e impresionantes de la feria. Junto con su nueva consola portátil, y las secuelas de sus juegos más exitosos, como *GT4*, se confirmó la exclusividad de juegos como *MGS3*.







4 NINTENDO



La compañía japonesa se encuentra en un delicado momento, ya que las ventas de su consola no terminan de despegar, y eso se ha notado en la feria. El número de juegos "potentes" ha descendido respecto a anteriores ferias, y sólo han llamado la atención el nuevo *F-Zero*, *Rogue Squadron III*... y ya. Sus sagas clásicas, como *Mario* y *Zelda*, han perdido algo de fuerza, y Nintendo está trabajando en una nueva "mascota".

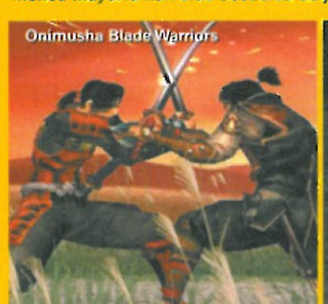
5 MICROSOFT

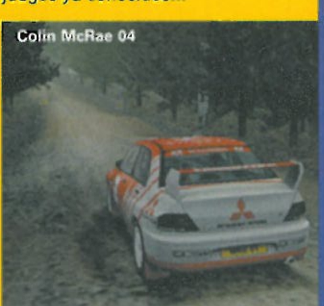
Esta feria ha servido para atestiguar que la consola de Microsoft se ha afianzado en el segundo puesto. En el E3 ha mostrado las secuelas de sus juegos "estrella", como *Halo 2*... pero sigue sin tener un auténtico bombazo en su catálogo. Este año, su oferta se ha centreado en explotar al máximo el juego Online con su servicio X-Box Live, que se ha ampliado con nuevas funciones.



6 LAS SECUELAS

... y variaciones de una misma idea han reinado en la feria. Títulos como *Colin McRae 04*, un nuevo *Medal Of Honor*, *FIFA 2004*, dos nuevos *Onimusha*, o las "superestrellas" *MGS3* y *GT4* han dejado una cosa muy clara: las compañías prefieren apostar sobre seguro antes que trabajar en ideas nuevas y originales, que pueden resultar más arriesgadas. Así, de los más de 1300 juegos que se han presentado, la inmensa mayoría han sido secuelas de juegos ya conocidos...


Onimusha Blade Warriors


Colin McRae 04

7 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Pese a ser una secuela, *MGS3* se ha hecho un año más con el galardón del mejor juego de consola. Será exclusivo de PS2, y en él se han introducido un montón de novedades, como elementos de supervivencia, nuevas acciones y unos escenarios más interactivos, ambientados en la jungla. Es un notición para los amantes de la saga, que además podrán volver a controlar al "hombre", a Snake.



8 LA FERIA EN CIFRAS

62.000 profesionales de la industria del videojuego pasaron por la feria durante los 3 días que duró el evento.

1.300 productos se presentaron para todas las consolas y PC. Cerca del 80% de estos títulos serán lanzados al mercado antes de marzo del año 2004.

400 expositores, de los cuales alrededor de 160 fueron compañías de desarrollo de nueva creación.

9 años lleva celebrándose el E3, y hoy por hoy es el evento más importante del sector.

9 GRANDES AUSENTES

Como todos los años, también hay juegos que sólo se presentan de forma verbal, es decir, se sabe que existen, pero no se ven. Ese ha sido el caso de *Grand Theft Auto 4*, que será exclusivo de PS2, *Pro Evolution 3*, *Final Fantasy XII* o *The Getaway 2*. Habrá que esperar al año que viene para verlos....



10 EL CINE: FUENTE DE INSPIRACIÓN

Y también las series de TV, los cómics... No hay compañía que no tenga en su lista de lanzamientos algún título inspirado en alguno de estos fenómenos mediáticos. Empezando por "Spiderman", siguiendo por las series televisivas como "Alias" y películas como "El Retorno del rey" o un nuevo "Harry Potter", podemos decir, sin temor a colarnos, que los juegos basados en personajes famosos gozan de muy buena salud.



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Konami | 2004

El mejor juego de la feria... ¿o acaso lo dudabais?





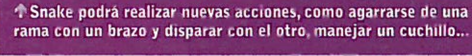
MGS3 se ambientará en los años 60, en la jungla, donde también tendremos que cazar para sobrevivir.

Como era de esperar, en el E3 se despejaron todas las dudas sobre la nueva y esperada entrega de la saga *MGS*. Pese a todos los rumores y suposiciones, *MGS3* se ambientará en los años 60, durante la Guerra Fría, y una buena parte del juego, si no todo, se desarrollará en la jungla. Su subtítulo, Snake Eater o "comedor" de serpientes, hace referencia a uno de los nuevos elementos del juego: la supervivencia. Así, Snake recuperará energía comiendo lo que cace (serpientes, peces...) y llegará a aborrecer ciertos sabores si los prueba demasiado. Tampoco faltarán nuevos movimientos, enemigos finales, una elaborada y compleja trama y un motor gráfico que aprovechará, por primera vez, el 100% del potencial de PS2.

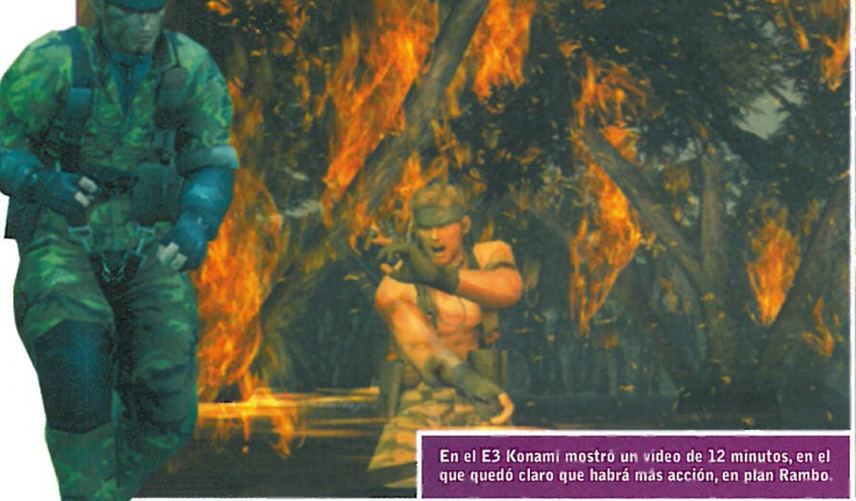
Primera Impresión: 







↑ Snake podrá realizar nuevas acciones, como agarrarse de una rama con un brazo y disparar con el otro, manejar un cuchillo...



En el E3 Konami mostró un vídeo de 12 minutos, en el que quedó claro que habrá más acción, en plan Rambo.



PROJECT ZERO 2

Tecmo | Diciembre 2003

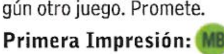
Los fantasmas volverán a "posar" para PS2





Tecmo presentó por sorpresa la secuela de su aclamado juego de terror. En él controlaremos a dos hermanas gemelas que durante una excursión se ven forzadas a entrar en una mansión abandonada repleta de fantasmas y espíritus. *PZ2* sólo tendrá en común con el juego original la cámara fotográfica capaz de capturar fantasmas, ya que según la propia Tecmo, nos podemos ir preparando para sentir escalofríos y miedo como con ningún otro juego. Promete.

Primera Impresión: MB





PZ2 promete estar mucho más currado gráficamente y, según sus propios creadores, dará mucho más miedo. A ver si es verdad...

GHOSTHUNTER

Sony | Octubre

Sony se apunta a la moda del terror



Los creadores de *Primal* y *Medievil* vuelven a la carga con su primer juego de terror "serio". En él controlaremos a un agente de policía con poderes especiales (puede ver a los fantasmas y viajar al mundo de los muertos), en una apasionante aventura donde no faltarán los sustos, la acción y un buen catálogo de espectaculares criaturas

Primera Impresión: MB



Uno de los principales atractivos de esta aventura va a ser el elenco de criaturas, en el que vamos a ver de todo.





PRINCE OF PERSIA

Ubi Soft | Noviembre 2003

Un mito resucitado y puesto al día. En él se conjugarán combates con espada, saltos y puzzles en la línea *Tomb Raider* y un montón de habilidades y magias, como la posibilidad de detener y controlar el tiempo.

Primera Impresión: MB





ONIMUSHA 3

Capcom | Primavera 2004

Con esta tercera entrega, ambientada en París y Japón, la saga *Onimusha* llegará a su fin, pero se despedirá dándolo todo: gráficos 3D, dos personajes controlables, más armas...

Primera Impresión: MB





ALIAS

Acclaim | Otoño 2003

Es el último bombazo televisivo que está arrasando en todo el mundo, y que actualmente se emite en Tele 5. El juego será básicamente una aventura de acción que combinará combate, infiltración y acción a partes iguales.

Primera Impresión: B





FULL THROTTLE

Lucasarts | Diciembre 2003

FT: Hell On Wheels es la secuela de una aclamada aventura gráfica de PC, que combinará un desarrollo clásico con elementos de otros géneros, como carreras, peleas... etc.

Primera Impresión: B

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Capcom | Diciembre 2003

Terror y agobio en su máxima expresión



Outbreak va a romper moldes en todos los sentidos: estará cargado de ideas nuevas, y jugando nos agobiará a lo grande.

Junto con *MGS3*, uno de los mejores juegos de la feria. No os podéis hacer ni idea de lo original e innovador que va a resultar el salto de la saga *RE* al terreno Online. Sus principales bazas van a ser una estructura por misiones (aproximadamente 18, de unas dos horas de duración cada una), un desarrollo totalmente abierto que nos permitirá recorrer varios caminos y traicionar o ayudar a nuestros compañeros... y por supuesto, unos gráficos de verdadero infarto y la posibilidad de jugar Offline para entrenar.

Tampoco nos olvidamos del agobio que nos causarán los zombis, de su "inteligencia" para seguirnos... en fin, una maravilla.

P. Impresión: E





Cada personaje tendrá unas habilidades especiales: unos podrán esconderse debajo de las camas, otros clavar maderos en los cercos de las puertas...

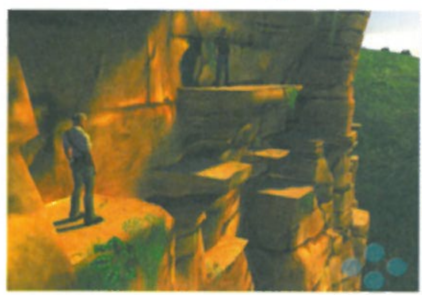




BROKEN SWORD 3

THQ | Octubre 2003

Una aventura gráfica con mayúsculas





Qué os vamos a decir de *The Sleeping Dragon*, la tercera parte de una de las mejores aventuras gráficas de la era PSOne. Su primera incursión en PS2 será un gran giro en la serie, y ofrecerá gráficos 3D y situaciones más propias de las aventuras de Lara Croft que de una aventura gráfica, como la posibilidad de saltar en momentos puntuales o andar con sigilo. A la cita tampoco faltarán una elaborada trama, complicados puzzles, los dos protagonistas de siempre...

Primera Impresión: MB



El interfaz de juego cambiará profundamente: en la parte inferior derecha veremos qué acciones podemos hacer con cada botón.

THE SUFFERING

Midway | Diciembre 2003

El primer Survival Horror "carcelario"



Otra de las nuevas promesas de los Survival Horror. Se ambientará en el corredor de la muerte, donde comenzarán a suceder cosas extrañas con los espíritus de los reos muertos. Nosotros controlaremos a Torque, un preso con amnesia y extraños poderes, que se las verá con los espíritus para descubrir si es culpable de sus crímenes.

Primera Impresión: MB



El juego tendrá un contenido muy adulto, con mucho gore y una historia bastante madura. Vamos, para mayores.





TRUE CRIME

Activision | Septiembre 2003

Que tiemble el mundo del crimen. Hay un nuevo poli dispuesto a parar los pies de cualquier matón que se ponga delante, ya sea haciendo uso de artes marciales y armas o conduciendo a toda pastilla. Ojito, que tiene una pinta...

Primera Impresión: MB





MISSION IMPOSSIBLE 2

Atari | Noviembre 2003

El famoso agente Ethan Hawk, encarnado por Tom Cruise en el cine, volverá a protagonizar un juego de consola, que se decantará por el espionaje y la infiltración al estilo *Splinter Cell*.

Primera Impresión: B





LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Eidos | Otoño 2003

Los dos vampiros más conocidos en PS2, Kain y Raziel, han dejado a un lado su rivalidad y se han unido para derrotar a un nuevo enemigo. Será un juego de acción, con algunos puzzles, en el que controlaremos a ambos personajes.

Primera Impresión: MB





X-FILES: RESIST OR SERVE

Universal | Verano 2004

Los creadores de la famosa serie de TV han creado 3 "historias" completamente nuevas, que adoptarán un esquema de juego parecido al de la serie *RE*, con puzzles, acción...

Primera Impresión: MB

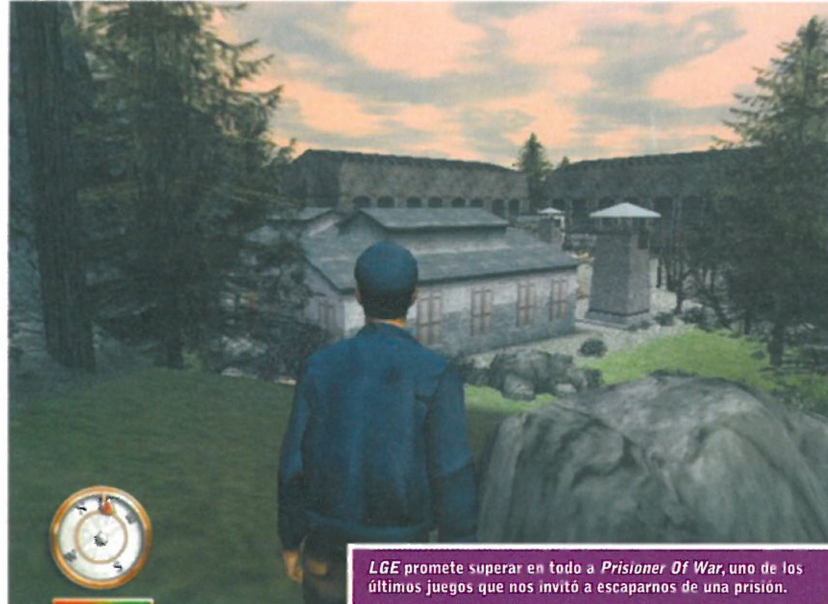




LA GRAN EVASIÓN

SCI | Septiembre 2003

¿Quieres participar en la fuga de tu vida?



LGE promete superar en todo a *Prisioner Of War*, uno de los últimos juegos que nos invitó a escaparnos de una prisión.

Inspirado en uno de los grandes clásicos del cine sobre la II Guerra Mundial, *La Gran Evasión* nos invitará a escaparnos del Stalag Luft III, un importante campo de prisioneros de los nazis. Para ello dispondremos de cuatro personajes con habilidades muy distintas, como hablar alemán, disfrazarse o pilotar cualquier tipo de vehículo. Cada uno de ellos protagonizará de forma "exclusiva" sus propios niveles, que en gran medida seguirán los hechos de la película, así como situaciones completamente nuevas, creadas para la ocasión. En su desarrollo no faltará la acción, el sigilo, los puzzles, un buen puñado de armas y un guión de lo más apasionante. Estad atentos, que promete ser todo un bombazo.

Primera Impresión:  MB





A lo largo del juego podemos controlar a 4 prisioneros, y habrá niveles de acción, sigilo e incluso conducción. Promete ser muy, muy variado.





LOS SIMS BUSTIN´ OUT

EA Games | Primavera 2004

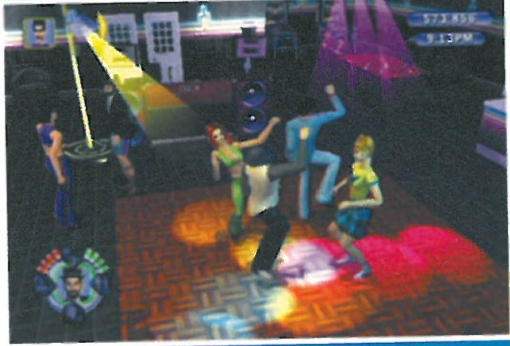
Los Sims estarán "más vivos que nunca"





El próximo juego de *Los Sims* en consola llegará cargado de novedades: más de 40 personajes con los que interactuar, cerca de 100 objetos exclusivos para PS2... Además, incluirá un nuevo modo "Historia" (o Lábrate un porvenir), compuesto por 12 niveles nuevos. También habrá una mayor variedad de trabajos para escoger, un montón de lugares que visitar (locales de baile, un restaurante, un laboratorio...) y la posibilidad de conducir motos y coches.

Primera Impresión: 



En *Bustin'Out* nuestros Sims podrán realizar un montón de acciones nuevas e interactuar con más de 100 objetos nuevos.

GHOST MASTER

Empire | Diciembre 2003

No me asustes, que ya te asusto yo



Hasta ahora, todos los juegos de miedo nos han puesto en el lugar de la víctima... pero con *Ghost Master* eso va a cambiar. Nuestra tarea será asustar al personal de un pueblo, organizando y gestionando una legión de fantasmas, en la que tendrán cabida 45 tipos de espíritus distintos, que podrán llegar a desarrollar 140 habilidades diferentes.

Primera Impresión: 



El objetivo del juego será asustar a la gente de un pueblo, a lo largo y ancho de 14 niveles. Será muy original.





WORMS 3D

Sega | Diciembre 2003

El clásico de la estrategia-acción por equipos ha saltado a las 3D. Nuestro objetivo seguirá siendo acabar con los gusanos del equipo contrario haciendo uso, con habilidad, de un variado arsenal... pero ahora en 3D.

Primera Impresión: 



DYNASTY TACTICS 2

Koei | Primavera 2003

Koei sigue con sus guerras "chinakas" desde todos los puntos de vista posibles, y esta vez está preparando un nuevo juego de estrategia por turnos, en el que gestionaremos unidades de todo tipo (caballería, infantería...).

Primera Impresión: 



THE MOVIES

Activision | 2004

Es la última joya de Peter Molyneux, y en ella tendremos que dirigir un estudio de cine y controlar todos los aspectos de una película, desde el guión a los actores, pasando por los efectos especiales o la postproducción.

Primera Impresión: 



GRAN TURISMO 4

Sony | Diciembre 2004

El rey del asfalto prepara su triunfal -y esperado- regreso

GT4 fue otra de las estrellas que brilló con luz propia en la feria. Según sus creadores, esta entrega explotará el 100% del potencial de la consola, y pondrá en pantalla más de 500 vehículos pertenecientes a las marcas más prestigiosas de todo el mundo, 100 circuitos distintos, un renovado modo GT y, como principal novedad, el juego Online. En este sentido se comentó que, aparte de carreras Online, Polyphony Digital está trabajando en otro tipo de posibilidades, como un mercado de coches de segunda mano, intercambio de piezas entre jugadores y un montón de opciones más. Con un poco de suerte, llegará antes de final de año.

Primera Impresión: E

CON MODOS ONLINE



Por lo que pudimos ver en el E3, el modo Rally seguirá estando presente en esta cuarta entrega.



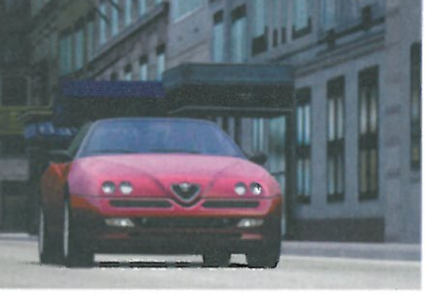
Cada coche está formado por un número de polígonos diez veces superior al de *GT3*. Y en diseñar cada coche han tardado un mes.





↑ Los entornos se van a beneficiar de un montón de mejoras y presentarán más detalle.





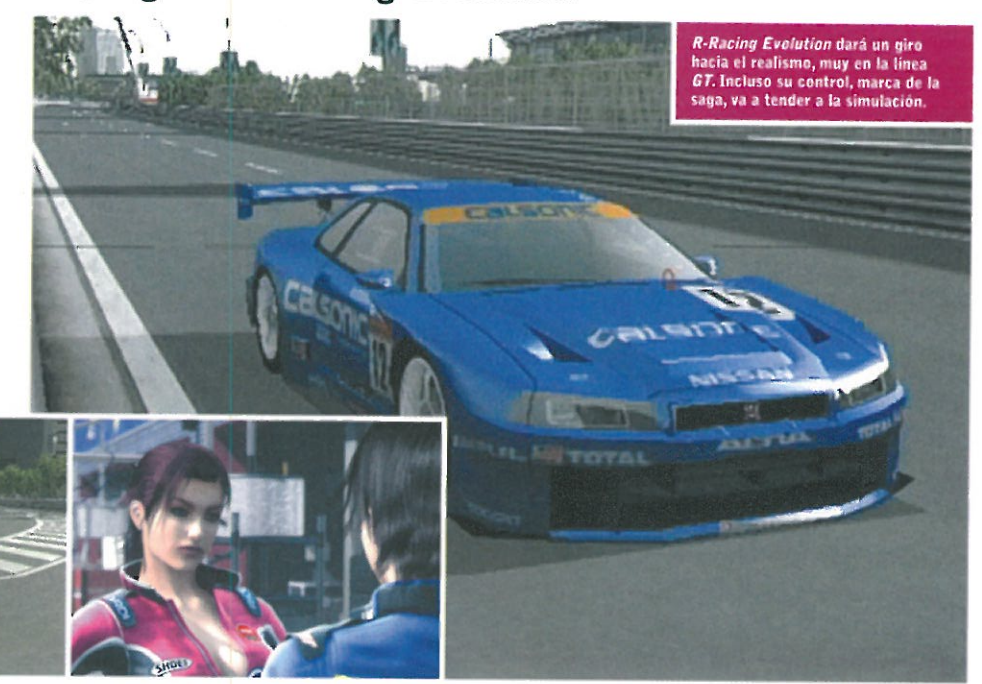
R-RACING EVOLUTION

Namco | Primavera 2004

No diga Ridge Racer, diga... R-Racing Evolution

Después del "traspiés" que supuso *Ridge Racer 5*, Namco se ha puesto las pilas y ha rediseñado por completo su famoso arcade. Lo está desarrollando el mismo equipo responsable de la serie *Moto GP* y, por primera vez, ofrecerá vehículos y circuitos reales, un modo Historia protagonizado por dos mujeres rivales y una mejorada inteligencia artificial, que tendrá en cuenta aspectos como la presión de los resultados en anteriores carreras.

Primera Impresión: MB



***R-Racing Evolution* dará un giro hacia el realismo, muy en la línea *GT*. Incluso su control, marca de la saga, va a tender a la simulación.**

COLIN MCRAE 04

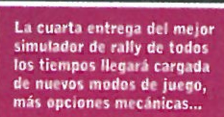
Codemasters | Noviembre 2003

El mejor simulador de rally se prepara para la nueva temporada



La nueva entrega del simulador de Rally más aclamado del mundo consolero ya está en camino. La oferta que está preparando para este año se centrará en un mejorado sistema de conducción, nuevas competiciones, retos específicos según el tipo de tracción que tenga el vehículo, modos de juego para uno o varios jugadores... Además, podremos testear el rendimiento de los componentes del coche por separado y cambiarlos, para que el rendimiento sea aún mejor. Y eso por no hablar de los gráficos...

Primera Impresión: 



La cuarta entrega del mejor simulador de rally de todos los tiempos llegará cargada de nuevos modos de juego, más opciones mecánicas...





X-GRA

Acclaim | Septiembre 2003

La serie *Extreme-G*, basada en carreras futuristas, dará un nuevo giro con su cuarta entrega, en la que encontraremos entornos "destruibles", 8 equipos con un modo Historia distinto, más armas, distintos tipos de carrera... y todo a una velocidad de infarto.

Primera Impresión: MB

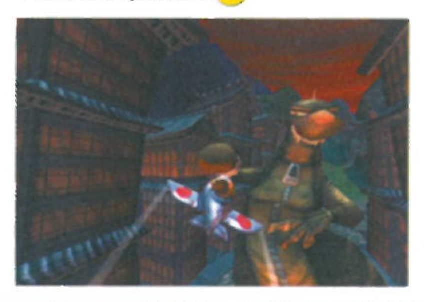


FREAKY FLIERS

Midway | Septiembre 2003

Si estás harto de los coches, y lo tuyo es competir por las alturas, *Freaky Fliers* te pondrá en bandeja 14 chiflados pilotos y sus respectivos aviones y 25 entornos para que realices vuelos acrobáticos, carreras, combates...

Primera Impresión: B



CORVETTE

TDK | Diciembre 2003

Para conmemorar el 50 aniversario de este modelo de la casa Chevrolet, TDK está desarrollando un simulador que nos permitirá sentir toda su potencia. Lo único malo es que, a estas alturas, un juego con un único modelo...

Primera Impresión: B



NFS UNDERGROUND

EA Games | Primavera 2004

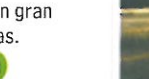
"Siguiendo" los pasos de Midnight Club 2

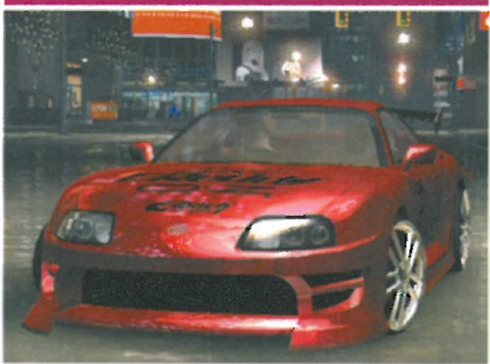


NFS Underground se va a centrar en las carreras nocturnas ilegales, y en el "tunning" o modificación de los vehículos.

La saga *Need For Speed* va a hacer borrón y cuenta nueva con esta esta nueva entrega, en la que las carreras nocturnas y el "tunnig", o modificación de los coches, van a ser los indiscutibles protagonistas. Muy en la línea de *Midnight Club II*, *Underground* nos permitirá competir en gigantescas ciudades por la noche, utilizando modelos reales de marcas tan prestigiosas como Mitsubishi, Toyota o Subaru. Sin embargo, la diferencia con otros títulos es que podremos modificar cualquiera de los 20 modelos disponibles, tanto su aspecto exterior (comprando carrocerías y adornos) como en su rendimiento. Además, incluirá carreras Online para cuatro jugadores simultáneos, y un gran abanico de tipos de carreras.

Primera Impresión: MB

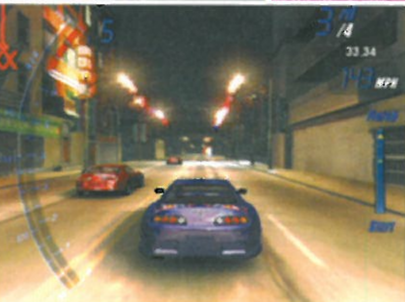






Todavía no está claro si en las carreras vamos a gozar de libertad, pero con estos gráficos sería una verdadera pasada recorrer las ciudades.





DESTRUCTION DERBY ARENAS

Sony | Octubre 2003

La destrucción "automovilística" llega a la red





CON MODOS ONLINE

DDA es otra de las sagas veteranas en las consolas de Sony, y ahora, gracias a PS2, va a vivir una segunda juventud. Así, como en los juegos de PSOne, en los campeonatos y carreras importará tanto llegar a la meta como destruir a los rivales a base de colisiones y choques. Eso sí, ahora tendremos el aliciente de poder utilizar todo tipo de rampas en las pistas. Los circuitos serán más grandes e interactivos, y habrá modos Online para 16 jugadores.

Primera Impresión: MB

LAP 03/04 POS 02 SCORE 017000 073 kph

Entre los circuitos encontraremos un montón de "plazas de toros", o pistas circulares, en las que debemos sobrevivir a los choques.

THE ITALIAN JOB

SCI | Otoño 2003

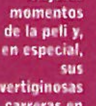
Los minis seguirán estando de moda...



Coincidiendo con el estreno del "remake" de "Italian Job", SCI se ha sacado de la manga una nueva versión del juego. En ella podremos revivir el argumento del nuevo film, que nos "invitará" a provocar un gran atasco para robar un montón de lingotes de oro. No faltarán los Minis, las alocadas persecuciones y un apartado gráfico notable.

Primera Impresión: MB







El juego permitirá revivir los mejores momentos de la peli y, en especial, sus vertiginosas carreras en Mini.

ROADKILL

Midway | Noviembre 2003

Un juego en la línea de "Mad Max". Tras una guerra nuclear, las pandas se han hecho con el control de las calles y debes enfrentarte, a bordo de un vehículo, con otras siete bandas. Promete muchas armas, acción y velocidad.

Primera Impresión:  MB



MTX MOTOTRAX

Activision | Primavera 2004

Es el último fichaje de la línea deportiva 02 de Activision, de la que han salido joyas como *Tony Hawk*. Tiene pinta de traer aires nuevos al motocross, un acabado gráfico de lujo y un sistema de control repleto de posibilidades.

Primera Impresión:  B



SX SUPERSTAR

Acclaim | Septiembre 2003

Otra perspectiva del motocross, que hará hincapié en otros detalles, como un modo Historia en el que "controlaremos" la vida de nuestro piloto, desde en qué casa vivir a qué equipación adquirir, pasando por la novia...

Primera Impresión: B



FIFA SOCCER 2004

EA Sports | Otoño 2003

El juego de fútbol más completo, ahora con opciones Online

La principal novedad de *FIFA 2004* estará en sus partidos Online. La versión PS2 será la única que tenga esta opción, y con ella podremos enfrentarnos a jugadores de otros países, aparte de participar en torneos o chatear. Además, *FIFA 2004* incluirá un nuevo modo "Career", en el que deberemos construir nuestro equipo desde cero y llevarlo a lo más alto, jugando y tomando decisiones. Técnicamente, promete mejoras en el motor gráfico, nuevas animaciones, más estadios reales, climatología cambiante durante los partidos y, lo más importante, un estilo de control con más posibilidades. Y todo con el gran abanico de licencias de siempre: 16 ligas, 350 equipos y 10.000 jugadores reales. ¿Se puede pedir más?

Primera Impresión: E



FIFA 2004 promete mejoras tanto en los gráficos como en el sistema de control, además de otros detalles.











Los partidos Online serán de lo más emocionante. Y lo mejor es que PS2 será la única consola con esa opción.

SSX 3

EA Big | Otoño 2003

El auténtico "rey de la montaña"



En *SSX 3* tendremos toda una montaña entera para explorar con nuestra tabla. En ella encontraremos todo tipo de retos y secretos.





↑ Gráficamente será abrumador, tanto en entornos como en las animaciones.

← Habrá más de 100 retos y un montón de nuevas acrobacias.

Los amantes de las emociones fuertes tienen una cita en otoño con *SSX 3*, un título que revolucionará el snowboard "virtual". Para empezar, presentará un enorme entorno abierto: una gigantesca montaña para explorar con nuestra tabla. En ella habrá retos, competiciones, secretos y un montón de cosas para hacer, además de 6 "viejos" rivales y otros 4 nuevos, con los que nos enfrentaremos en las diversas pruebas. Para introducirnos en este ambiente tan "alpino", contaremos con unos gráficos de primera en los que destacará la nieve, la más realista que hemos visto en un juego. Además, contaremos con nuevas y alucinantes acrobacias y una demoledora banda sonora. ¡Adrenalina a tope!

Primera Impresión: 





HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

EA Games | Otoño 2003

En este "simulador" de quidditch podremos ser Harry Potter u ocupar cualquier otra posición tanto en los equipos de las 4 casas de Hogwarts como en las selecciones nacionales. También habrá modo para 2 jugadores.

Primera Impresión: 





MANAGER DE LIGA 2004

Codemasters | Otoño 2003

Volveremos a ser presidente y entrenador del equipo de nuestros amores, pero un apartado gráfico muy mejorado y con más opciones, equipos y jugadores disponibles que nunca.

Primera Impresión: 





SPLASHDOWN RIDES GONE WILD

THQ | Septiembre 2003

Las motos de agua son las protagonistas de esta secuela, en la que vamos a encontrar un montón de retos en los entornos más originales. Gráficamente promete no tener desperdicio, con una soberbia recreación de las olas.

Primera Impresión: 





DEER HUNTER

Atari | Sin confirmar

El deporte de la caza quedará representado en *Deer Hunter*, que tanto Online como Offline, permitirá cazar un montón de animales (osos, leones, lobos...) en diversas localizaciones.

Primera Impresión: B

CON MODOS ONLINE





NBA LIVE 2004

EA Sports | Otoño 2003

La liga más increíble también se juega Online



NBA Live 2004 va a ofrecer el basket más espectacular que hayan visto vuestros ojos. Baloncesto en estado puro.

La liga de basket más espectacular volverá con el nuevo *NBA Live*. La edición de 2004 va a partir de lo visto en el anterior, pero mejorando algunos aspectos, como el control "freestyle" (en el que utilizamos el stick derecho del Dual Shock 2 para hacer movimientos) o la calidad de las canchas reales, más detalladas que nunca. Las novedades las encontraremos en la IA de los jugadores, en la cantidad de nuevas animaciones de los mismos y, sobre todo, en las opciones Online. ¿Os imagináis jugando al basket más alucinante desde vuestra casa contra oponentes de otros lugares? Pues con *NBA Live 2004* esto será posible. Y todo ello con los equipos actualizados y los jugadores reales de esta competición.

Primera Impresión: 





Aunque suene "raro", también podremos jugar con la selección española, que será la única de toda Europa disponible en el juego... ¡todo un notición!





CLUB FOOTBALL

Codemasters | Otoño 2003

Dedicado en exclusiva al club de tus amores





Club Football es una de las apuestas más arriesgadas dentro del fútbol. Habrá 17 versiones diferentes del mismo juego, cada una centrada sólo en un importante club: Real Madrid, Barcelona, Milán, Manchester... Los fans de estos equipos quedarán satisfechos, ya que alcanzará un nivel de detalle al que no llegan los juegos "generales", como los cánticos de cada afición o desbloquear vídeos de sus goles históricos. Pero ¿y si tu equipo no está entre los elegidos?

Primera Impresión: MB



Club Football tendrá 17 ediciones distintas, cada una centrada en un club, al que manejaremos en tres modos de juego diferentes.

NBA 2K4

Sega | Otoño 2003

El otro gran juego sobre la NBA también tendrá opciones Online y algunas novedades en modos de juego y control. Pero lo que más nos ha sorprendido son sus gráficos, con los jugadores mejor acabados de todo el catálogo.

Primera Impresión: E

CON MODOS ONLINE





DOWNHILL DOMINATION

Sony | Otoño 2003

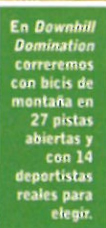
Vértigo sobre una bicicleta de montaña



Los descensos en bicis de montaña son los protagonistas de *Downhill Domination*. En él participaremos en vertiginosas carreras desarrolladas en tercera o primera persona y en la que podremos jugar con otros 3 amigos. Pero no sólo contará la velocidad, ya que podremos hacer acrobacias y atacar a nuestros rivales. Llegará después del verano.

Primera Impresión: MB





En *Downhill Domination* correremos con bicis de montaña en 27 pistas abiertas y con 14 deportistas reales para elegir.





Y MUCHO MÁS FÚTBOL...

CON MODOS ONLINE

Los chicos de Konami volverán a deleitarnos con *Pro Evolution Soccer 3*, la siguiente edición de su gran simulador. En la versión japonesa, las opciones Online se van a reducir a cosas tales como actualizaciones de plantillas, aunque no se podrá jugar contra otros. Ya veremos lo que pasa con este asunto en la versión europea, pero lo seguro es que *PES 3* tendrá más equipos -64 clubes más las selecciones-, una mejorada IA (se dice que hasta podrá aprender nuestra forma de jugar) y detalles más realistas que nunca. Sony, por su parte, volverá con su *Esto es Fútbol 2004*. Tendremos un sistema de juego renovado, jugadores mejor realizados, un modo Online y el elenco de equipos y ligas más grande de todo el catálogo.

SOUL CALIBUR 2

Namco | Septiembre 2003

Tiembla Tekken, por fin tienes un rival de tu calibre...



La "otra" gran saga de juegos de lucha de Namco ya está lista para debutar en PS2. Ofrecerá más de 20 luchadores armados con espadas, lanzas, hachas y otros utensilios cortantes. Su estilo de juego será más asequible que el de la serie *Tekken*, y se mostrará intratable en la variedad de modos de juego y extras ocultos, categoría en la que se perfila como el juego de lucha más completo de la historia. El "culpable" será el modo Weapon Master, en el que deberemos superar cientos de combates condicionados (envenenados, contra 5 rivales...) para hacernos con muchísimas armas nuevas.

Primera Impresión: E




↑ En *SC2* las indiscutibles protagonistas son las espadas y otras armas blancas, algunas tan originales como una espada-látigo...

↑ La versión de PS2 contará con Heihachi, uno de los luchadores más emblemáticos de la saga *Tekken*, que luchará sin arma.

En el modo Sword Master viajaremos por el mundo, y pelearemos con cientos de enemigos para conseguir dinero, con el que comprar armas y numerosos extras ocultos.

BLOODY ROAR 4

Konami | Diciembre 2003

¡Despierta el animal que tienes dentro!







BR4 ofrecerá un total de 17 luchadores, capaces de transformarse en león, tigre, murciélago, topo y otros animales.

Bloody Roar, la famosa saga en la que controlamos a unos luchadores capaces de transformarse en animales, vuelve a la carga repleta de cambios y novedades. Así, de los 17 luchadores que ofrecerá, 3 serán completamente nuevos, y dispondremos de un sistema de combos mejorado, que buscará la sencillez. También se van a introducir nuevos modos, como Develop, en el que podremos modificar a nuestro luchador añadiéndole golpes de los rivales derrotados.

Primera Impresión: MB

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Sega | Septiembre 2003

Más que evolución... simple ampliación

VF4E no pasa de ser una puesta al día de la cuarta entrega que vimos en PS2 hace un año. En ella encontraremos dos personajes nuevos, y variaciones "importantes" en algunos modos de juego como en Kumite, en el que podemos conseguir un "cerro" de objetos nuevos con los que editar la apariencia de los luchadores. Vamos, nada nuevo...

Primera Impresión: MB





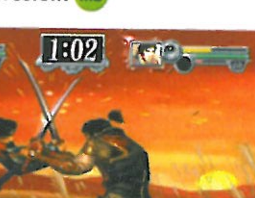
Las "grandes" novedades de VF4E serán dos luchadores más y los nuevos objetos del modo Kumite.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Capcom | Primavera 2004

Se trata del primer juego de lucha inspirado en la saga de Survival Horror de Capcom. En él encontraremos a los personajes más conocidos de la saga, como el guerrero Samanosuke, y podremos librar combates de hasta cuatro jugadores simultáneos, haciendo uso de espadas, magias y elementos del entorno.

Primera Impresión: MB



En el elenco de luchadores encontraremos de todo, desde los "protas" a algunos enemigos comunes.



Los luchadores utilizarán distintos tipos de ataques y combos, así como magias y ataques especiales.



Algunos escenarios presentarán distintos niveles de altura, que nos permitirán huir del fragor del combate.



MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA Games | Otoño 2003

La mejor acción bélica se traslada al frente del Pacífico

Medal of Honor, la serie de "shooters" ambientada en la Segunda Guerra Mundial, se traslada por primera vez al frente del Pacífico. Asumiendo el papel de Joseph Griffin, en *Rising Sun* tomaremos parte en todo tipo de escaramuzas contra el ejército japonés. Deberemos sobrevivir al bombardeo de Pearl Harbor, asaltar Guadalcanal o liberar a nuestro hermano de un campo de prisioneros en Filipinas, entre otras misiones. Los chicos de EA han buscado el mayor realismo posible, tanto en armas como en escenarios, que por cierto estarán mejor realizados que nunca. Y, para redondear, *Rising Sun* incluirá un modo Cooperativo para 2 jugadores que puede ser la bomba. Por alguna razón es el shooter más deseado...

Primera Impresión: 



Si en *MOH: Frontline* os alucinó el desembarco en Normandía, esperad a ver Pearl Harbor en *Rising Sun*.





Con *MOH Rising Sun* volveremos a disfrutar de un gran shoot'em up con una ambientación bélica sin igual.





Para superar las misiones contaremos con varias armas "históricas", además de poder usar armamento pesado.

007 EVERYTHING OR NOTHING

EA Games | Otoño 2003

James Bond mostrará su mejor cara



Además de por sus coches y sus mujeres, ahora 007 será reconocible también por su aspecto gracias a la nueva vista en tercera persona.





↑ Habrá distintas formas de resolver los niveles, gracias a las habilidades nuevas de 007.

← El argumento nos llevará a países como Egipto, Perú, Rusia o EE.UU.

En otoño vamos a disfrutar del que, con total seguridad, será el mejor juego de Bond publicado hasta la fecha. En *Everything or Nothing,* la perspectiva subjetiva dejará paso a la vista en tercera persona para "ver mejor" a un 007 que, por supuesto, será Pierce Brosnan. No será ésta la única novedad, ya que habrá nuevas habilidades de espionaje, como asumir la identidad de un enemigo o hacer "rappel" por cualquier pared. Por supuesto, no faltarán las armas (más de 20), ni los gadgets de Q, ni los vehículos (coches, motos, helicópteros, tanques...). Y en cuanto a modos Multijugador, además del "todos contra todos" para hasta 4 jugadores, tendremos un nuevo modo Cooperativo para 2 jugadores. Promete bastante, ¿verdad?

Primera Impresión: 





IRONSTORM

Wanadoo | Finales 2003

Un megalómano planea crear un imperio ruso-mongol y allí estaremos nosotros para evitarlo, a lo largo de los 19 niveles de este atractivo shoot´em up. Gráficamente promete mucho y, además, tendrá varios modos Online.

Primera Impresión: MB

CON MODOS ONLINE



TERMINATOR 3

Atari | Otoño

Terminator 3: Rise of the Machines se basa en la película del mismo nombre y será un "shooter" subjetivo donde combatiremos a las máquinas. Incluirá metraje inédito en la película y la voz de Arnold Schwazenegger.

Primera Impresión: MB



FUGITIVE HUNTER

Atari | Finales 2003

En *Fugitive Hunter* encarnaremos a un cazarrecompensas que debe perseguir a los fugitivos más peligrosos. Aunque tendremos un buen arsenal, la clave estará en atraparlos vivos.

Primera Impresión: 



XIII

Ubi Soft | Octubre 2003

En *XIII* seremos acusados de la muerte del presidente de EE.UU. y nuestro objetivo será averiguar qué ha pasado, en un shooter que mezcla infiltración y disparo. Su estética estará muy cercana al cómic belga en que se basa.

Primera Impresión: MB





SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Vivendi | Por confirmar

En *SWAT* vamos a dirigir un comando de dos soldados para cubrir un total de 21 variadas misiones. Admitirá el uso de micrófono y tendrá 10 misiones extra para 2 jugadores.

Primera Impresión: MB





CALL OF DUTY

Activision | Sin confirmar

Medal of Honor ya tiene "competencia"





Desarrollado por parte del equipo responsable de *Medal of Honor: Allied Assault*, en *Call of Duty* también "sufriremos" en primera persona toda la crudeza de la Segunda Guerra Mundial. El desarrollo estará estructurado en 24 misiones dentro de una gran campaña llena de acción a raudales y con bastante rigor histórico. La idea es que nos sintamos como en la guerra, con un montón de gente combatiendo a nuestro alrededor. Será la alternativa a los *MOH*.

Primera Impresión: MB



Dependiendo de la misión en la que nos encontremos formaremos parte del ejército americano, del inglés o del ruso. Toda una novedad.

FIRE WARRIOR

THQ | Otoño 2003

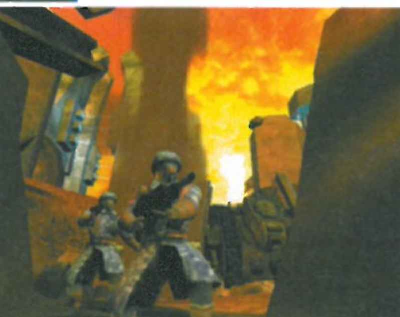
Un "shooter" basado en Warhammer 40.000



Fire Warrior será un shoot´em up de pura cepa con guión, personajes y escenarios basados en el famoso "wargame" de mesa Warhammer 40.000. En él, seremos un guerrero de la raza Tau y combatiremos contra las fuerzas imperiales a lo largo de 17 misiones. Además, tendremos 15 futuristas armas y modos para 4 jugadores.

Primera Impresión: MB

La estética será 100% futurista y recreará el universo de Warhammer 40.000, un "wargame" muy famoso de Games Workshop.



TIME CRISIS 3

Namco | Diciembre 2003

Desenfunda tu G-Con 2... por tercera vez



Namco va a poner su sello a un nuevo imprescindible dentro de los arcades de pistola. Esta tercera entrega será una conversión perfecta de la máquina recreativa, y junto con el ya famoso "pedal" para escondernos, ofrecerá la posibilidad de cambiar de arma (pistola, escopeta, uzi y lanzagranadas) así como nuevos modos de juego extra.

Primera Impresión: MB

Entre sus modos de juego extra, este nuevo *Time Crisis* incluirá un modo "sniper", o sea, de puntería de precisión.





SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

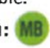
LucasArts | Noviembre 2003

La batalla definitiva se libra en el aire





SWON nos va a permitir revivir algunas de las batallas aéreas más importantes de la II Guerra Mundial, a lo largo y ancho de 15 localizaciones distintas (Europa, el Pacífico, África...). En total serán 30 misiones, tanto aire-aire como aire-tierra, en las que podremos pilotar 20 aviones de la época o colocarnos en la cola de la aeronave y utilizar sus cañones para disparar de manera más precisa. Pese a sus aires de simulador, tendrá un control muy accesible.

Primera Impresión: 



Las misiones, los aviones y los objetivos estarán en sintonía con los hechos y lugares en los que se desarrolló la II Guerra Mundial.

KARAOKE REVOLUTION

Konami | Por determinar

Tras habernos invitado a bailar, convertirnos en DJ, guitarrista y batería, la última locura de Konami en los juegos musicales nos permitirá emular a nuestros cantantes favoritos, en un completo y divertido karaoke.

Primera Impresión: 



FIRE FIGHTERS

Konami | Primavera 2004

En su afán por ofrecer nuevas emociones, Konami se ha sacado de la manga un simulador de bombero, en el que deberemos perseguir y capturar a un pirómano, apagar fuegos y salvar inocentes. Promete ser... "diferente".

Primera Impresión: B

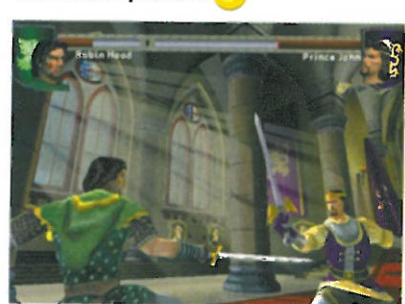


ROBIN HOOD
DEFENDER OF THE CROWN

Capcom | Octubre 2003

Basado en el clásico *Defender Of The Crown* de PC, este título, ambientado en la época de los castillos y los señores feudales, mezclará estrategia y acción con toques de juego de rol.

Primera Impresión: B



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Konami | Noviembre 2003

Descubre los orígenes de la famosa saga de cazavampiros de Konami

La saga *Castlevania*, que tan buenos ratos nos ha hecho pasar desde NES a PSOne, llegará a PS2 ofreciendo la acción de siempre pero estrenando un nuevo look en 3D. En *Lament of Innocence,* conoceremos el origen de la saga y para ello manejaremos a Leon Belmont, el "padrino" del clan, que deberá derrotar a Drácula en su propio castillo. Como imaginaréis, en sus oscuras estancias nos esperan multitud de monstruos y sicarios del vampiro. Menos mal que contaremos con el ya mítico látigo, además de otras armas secundarias. Y tranquilos, que superará con creces a los dos anteriores *Castlevania* 3D de N64. La cosa promete calidad de la buena.

Primera Impresión: E



Castlevania se estrenará en PS2 con la ambientación gótica de siempre y un espectacular "look" en 3D.



En las 5 zonas del castillo nos esperan cientos de monstruos. Menos mal que llevamos un látigo y otras armas, como dagas, cruces...





↑ *Lament of Innocence* ofrecerá grandes dosis de acción con toques plataformeros.







SYPHON FILTER OMEGA STRAIN

Sony | Diciembre 2003

Acción antiterrorista Online... o en solitario





CON MODOS ONLINE

Syphon Filter, una de las sagas de PSOne más recordadas volverá a escena con *Omega Strain*, un juego en el que tendremos que acabar con un grupo terrorista en solitario o cooperando Online con otros tres jugadores. En ambos casos las misiones serán las mismas, pero jugando en red podremos resolverlas de forma distinta. También podremos crear a nuestro personaje, gracias a un potente editor. Junto a *SOCOM*, será de lo mejorcito en la acción Online.

Primera Impresión: E

En *Syphon Filter Omega Strain* tendremos acción y sigilo a raudales, tanto Online como Offline, y más de 100 armas distintas para elegir.

STARCRAFT GHOST

Vivendi | Diciembre 2003

Lucha sin cuartel entre razas alienígenas



Ambientado en el universo de este conocido juego de estrategia de PC, en *Starcraft Ghost* asumiremos el papel de Nova, una guerrera de la raza Ghost que deberá luchar contra dos razas rivales. Además de armas, tendremos devastadores poderes, tanto físicos como psíquicos, en un desarrollo en el que mezclará sabiamente acción e infiltración.

Primera Impresión:  MB

Nuestra soldado llevará un montón de armas y tendrá poderes especiales, como hacerse invisible.





SPIDER-MAN 2

Activision | Verano 2004

Spider-Man 2 estará basado en la segunda película protagonizada por el superhéroe. En él veremos a un Trepamuros muy mejorado que, si se sigue fielmente el guión de la peli, se tendrá que enfrentar contra el Dr. Octopus.

Primera Impresión: MB



MAXIMO VS ARMY OF ZIN

Capcom | Otoño 2003

El simpático guerrero volverá para dar caña a una nueva horda de seres de ultratumba en un desarrollo en el que repiten la acción y las plataformas. Habrá más armas que en la primera parte y, sobre todo, mucho humor.

Primera Impresión: E



CHAOS LEGION

Capcom | Otoño 2003

Un juego de acción pura y dura, que guardará muchas semejanzas con los *Devil May Cry*. Los combates serán muy vistosos, ya que podremos invocar ejércitos que nos ayudarán.

Primera Impresión:  MB



BALDUR'S GATE II

Interplay | Finales 2003

En la segunda parte de *Dark Alliance* encontraremos más de 40 niveles llenos de monstruos. Además, este juego de rol de acción incluirá un editor de objetos mágicos y nuevos personajes seleccionables.

Primera Impresión: MB



CONAN

TDK Mediactive | Principios 2004

El bárbaro creado por Robert E. Howard protagonizará un salvaje juego de acción, con algunos toques aventureros y de rol, ya que podremos aprender nuevas habilidades y golpes. Tardará todavía algo en llegar, pero promete.

Primera Impresión: MB



THE TREASON OF ISENGARD

Vivendi | Finales 2003

El nuevo juego de Vivendi basado en "El Señor de los Anillos" tendrá un desarrollo similar a los de EA: mucha acción y mínima aventura. Manejaremos a héroes como Legolas, Gimli...

Primera Impresión: MB



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

EA Games | Finales 2003

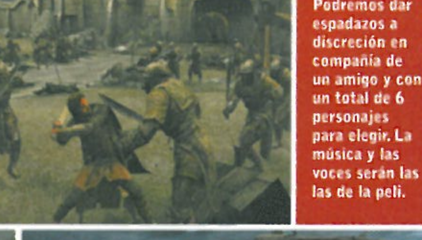
La Guerra del Anillo llegará a su fin en PS2



El Retorno del Rey **será un excepcional beat'em up que nos ofrecerá todos los momentos de acción de la película.**

Con *El Retorno del Rey*, viviremos toda la acción de la última película de la trilogía "El Señor de los Anillos". En esta ocasión podremos controlar a un total de seis personajes: Gandalf, Legolas, Aragorn, Gimli, Sam y Frodo, a los que se sumarán 2 más secretos. La manera de afrontar las peleas variará en función del que elijamos y, además, en esta ocasión los entornos serán más interactivos, con cuerdas para escalar, catapultas, etc. La fidelidad a la película volverá a estar garantizada gracias a un apartado gráfico aún más espectacular, con personajes el doble de detallados y todos los escenarios 100% reconocibles. Y lo mejor: esta vez EA ha incluido un modo para 2 jugadores simultáneos que, sin duda, será la bomba.

Primera Impresión: E



Podremos dar espadazos a discreción en compañía de un amigo y con un total de 6 personajes para elegir. La música y las voces serán las de la peli.





SOCOM II: US NAVY SEALS

Sony | Verano 2004

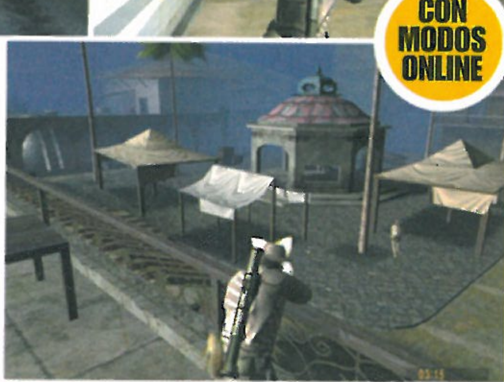
El mejor grupo antiterrorista no descansa



El primer juego Online de PS2 ya tiene su secuela, que también ofrecerá modos de juego Offline y Online. Jugando Offline volveremos a dirigir un comando para proteger a los EE.UU. de sus enemigos, durante 12 fases en lugares como Argelia o Rusia. Las partidas Online seguirán permitiendo hasta 16 jugadores, y ofrecerán un total de 22 escenarios y nuevos modos de juego Y todo ello, cómo no, admitiendo el "headset" o casco con micrófono.

Primera Impresión: E

CON MODOS ONLINE



Volverán las partidas Offline (en las que dirigimos un comando) y Online, donde hasta 16 jugadores se enfrentan en 2 equipos de 8.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Vivendi | Otoño 2003

Acción a tope con la cazavampiros más sexy



Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds será una aventura de acción inspirada en la famosa serie de televisión. En el juego podremos controlar a 5 personajes de la serie: Buffy, Angel, Willow, Xander y Spike. Cada uno tendrá sus habilidades y, además, podremos llevar un montón de armas. Y lo mejor es que tendrá 5 modos para Multijugador.

Primera Impresión: MB

Mucha acción y algo de aventura es lo que tendremos al lado de Buffy, Angel y el resto de personajes.





BULLETPROOF MONK

Empire | Diciembre 2003

Basado en la película "El Monje", protagonizada por Chow Yun-Fat, aquí "repartiremos" a mansalva controlando a los personajes principales del film. Además del modo Historia, habrá otros hasta para 4 jugadores simultáneos.

Primera Impresión: B



SNIPER ELITE BERLIN 1945

Wanadoo | Noviembre 2003

Más que un "shooter", *Sniper Elite* será un "simulador de francotirador", ya que pondrá especial énfasis en esta faceta. También habrá otras armas, todas ellas sacadas de la II Guerra Mundial, y vista en tercera persona.

Primera Impresión: MB 



CY GIRLS

Konami | Sin confirmar

En Cy Girls manejamos a dos letales (y sexys) ciber-espías que prometen revolucionar el género de la acción con espectaculares ataques y movimientos y un innovador control.

Primera Impresión: MB 



JAK II RENEGADE

Sony | Octubre 2003

La combinación "plataformas-acción" seguirá ganando adeptos...



Bajo este título se esconde la secuela del aclamado *Jak & Daxter*, el primer plataformas de calidad de PS2. Pese a lo que cabría esperar, su secuela ha dado un giro inesperado y está más enfocada a la acción, en la línea de *Ratchet & Clank*. Su argumento será más tétrico, ya que Jak ha sido sometido a brutales experimentos y ahora es capaz de transformarse y desatar un poder estremecedor. Su mecánica de juego será parecida a la del primer *J&D*, en el sentido de que tendremos que realizar pequeñas misiones... aunque el objetivo principal será vengarnos de quien ha hecho mutar a Jak.

Primera Impresión: E



↑ *Jak II* será uno de los primeros juegos de plataformas en explotar al máximo el potencial de PS2: sus gráficos van a ser la BOMBA.

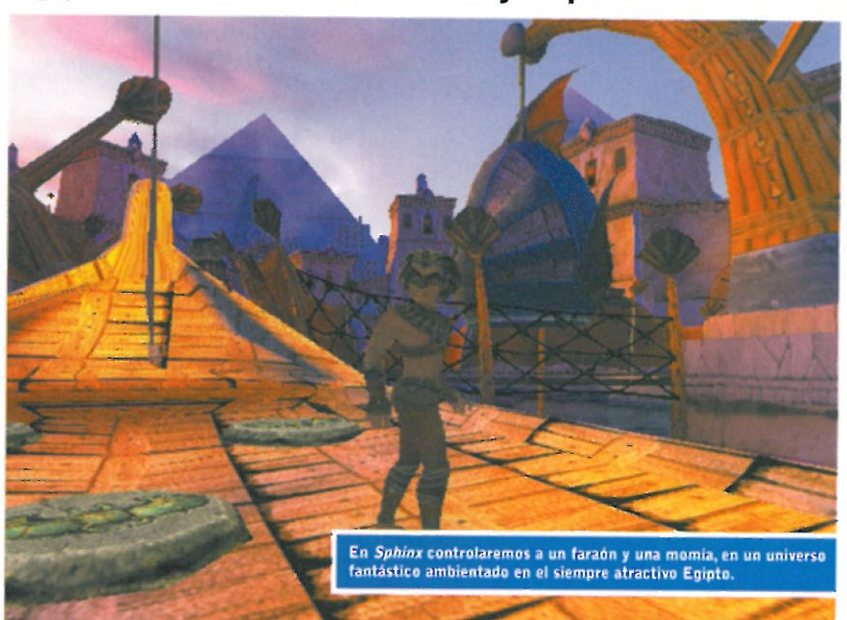
↑ Pese al mayor peso de la acción, *Jak II* seguirá siendo un plataformas, con numerosos momentos de salto.

La acción será una constante en el juego y dispondremos de un buen puñado de armas, todas ellas futuristas, con las que librarnos de nuestros numerosos enemigos.

SPHINX

THQ | Octubre 2003

Egipto, cuna de misterios y... plataformas


En *Sphinx* controlaremos a un faraón y una momia, en un universo fantástico ambientado en el siempre atractivo Egipto.

Pocos juegos han explotado el inimitable encanto de Egipto y su cultura. *Sphinx* va a ser uno de los primeros en hacerlo, y además a lo grande. En él nos espera una apasionante aventura en la que nos relacionaremos con más de 100 personajes, y en la que por supuesto no faltarán los saltos, los puzzles y el sentido del humor. Sus protagonistas serán un faraón y una momia, dos de los máximos iconos de la cultura egipcia, quienes a lo largo del juego se ayudarán y complementarán gracias a un abanico de acciones y habilidades completamente distintas. Además, *Sphinx* estará compuesto por 5 gigantescos mundos, que reflejarán fenomenalmente Egipto, con sus pirámides, desiertos, escorpiones...

Primera Impresión: E


↑ Con la momia, resolveremos puzzles utilizando habilidades, como prenderse fuego.


← El faraón usará armas y hechizos, y estará enfocado hacia la acción.





BEYOND GOOD & EVIL

Atari | Noviembre 2003

Es el proyecto más ambicioso del "papá" de *Rayman*. Se ambientará en el ficticio planeta Hilia, donde deberemos descubrir y desvelar la verdad sobre una supuesta invasión alienígena. Sus gráficos prometen calidad.

Primera Impresión: MB



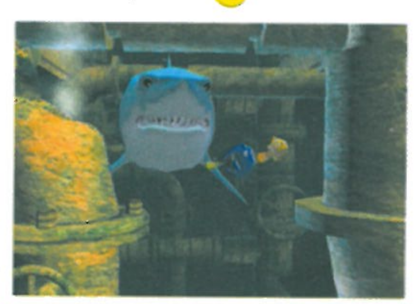


FINDING NEMO

THQ | Octubre 2003

Inspirado en la última peli de Pixar, *FN* nos invitará a convertirnos en un pequeño pez que es capturado en su primer día de "cole". Habrá mucha acción y aventura, minijuegos...

Primera Impresión: B





KYA DARK LINEAGE

Atari | Diciembre 2003

Teletransportada a un mundo que no conoce, Kya deberá a buscar a su hermano y ayudar a una raza pacífica a liberarse de la opresión de un malvado ejército. Para ello tendremos que luchar, aprender magia y, por supuesto, saltar.

Primera Impresión: MB





PITFALL HARRY

Activision | Noviembre 2003

Otro clásico que se pone al día. En él encarnaremos a un arriesgado aventurero que deberá superar 50 niveles repletos de saltos, puzzles y acción, ambientados en junglas, tumbas...

Primera Impresión: B





RATCHET & CLANK II

Sony | Primavera 2004

Más acción, más plataformas... más R&C





Este famoso dúo, formado por un pequeño robot y un mecánico con sed de aventuras, van a protagonizar su segundo juego. En *R&CII,* ambos serán contratados por un inventor para que recuperen su última creación, una adorable mascota robótica, que ha sido robada. Pronto se darán cuenta que nada es lo que parece, y que para resolver este caso, deberán hacer uso de su ingenio, cualidades físicas y, por supuesto, un montón de nuevas armas.

Primera Impresión: MB





R&CII se desarrollará a lo largo y ancho de 20 niveles, que estarán hasta los topes de enemigos, saltos, puzzles y minijuegos.

SONIC HEROES

Sega | Octubre

El puercoespín de Sega por fin debuta en PS2



Sonic, la mascota de Sega va a estrenarse en PS2 con un título muy original. En él controlaremos a tres personajes simultáneamente, Sonic, Knuckles y el zorro Tails, y tendremos que combinar sus habilidades para superar los puzzles y obstáculos de cada nivel. Ofrecerá una gran libertad de movimiento y unos escenarios gigantescos.

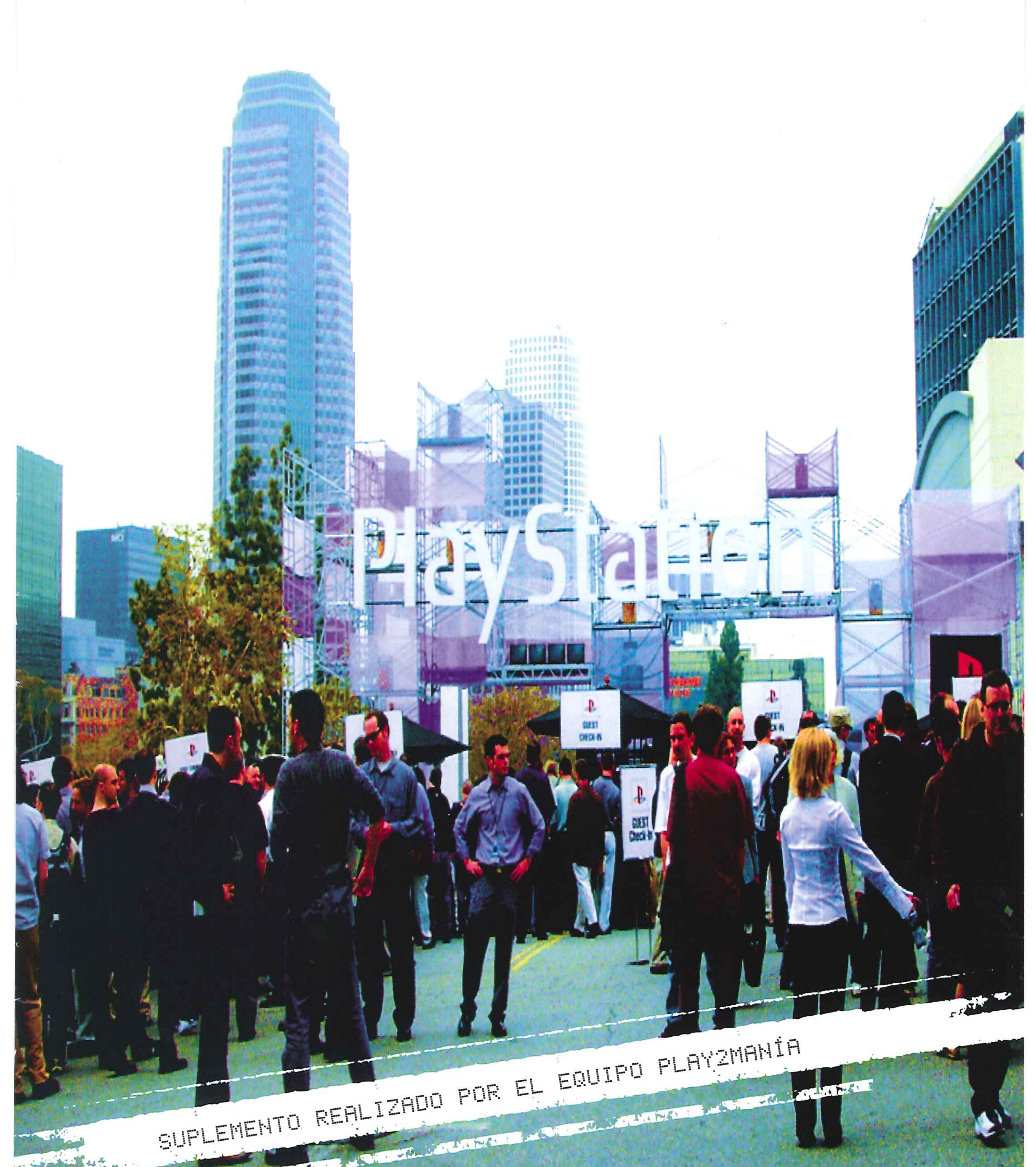
Primera Impresión: MB

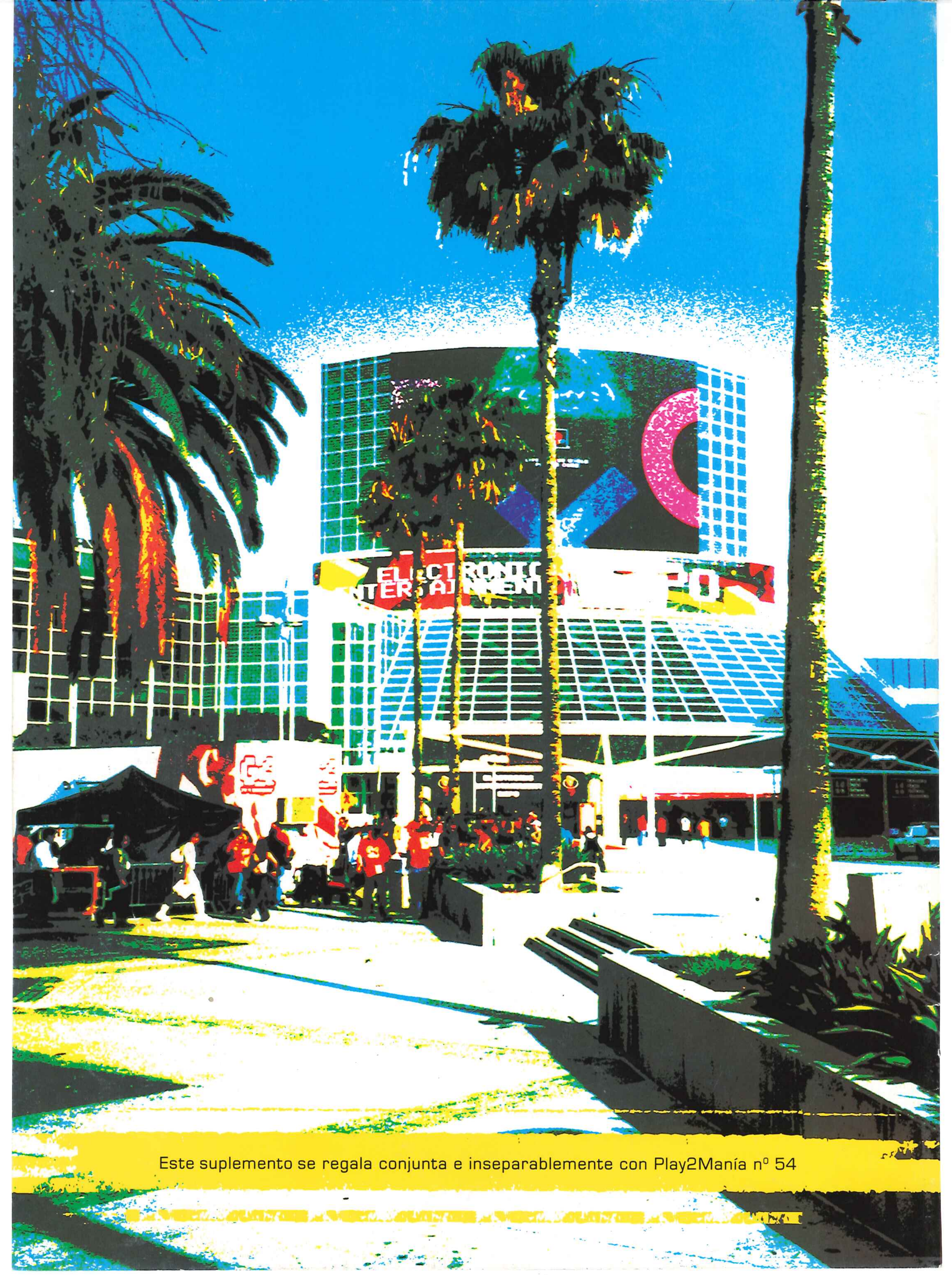




SH ofrecerá complejos escenarios repletos de rampas y loopings en los que se apreciará una enorme sensación de velocidad.




PlayStation
GUEST Check-In
SUPLEMENTO REALIZADO POR EL EQUIPO PLAY2MANÍA


Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 54